PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

CADERNO DE ORIENTAÇÃO

CADERNO DE ORIENTAÇÃO

DAP-05.017

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

1ª Edição 2024

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

INTRODUÇÃO

A Organização Mundial da Saúde (OMS) classifica o vício como uma doença de impactos físicos e psicoemocionais. Para muitas pessoas, a dependência não é algo que possa ser definido ou explicado, mas sim uma necessidade, algo sobre o qual não se tem controle.

O Transtorno de Jogos é definido pela OMS no CID-11 como um transtorno de comportamento que envolve vícios de comportamento e descontrole de impulsos, assim, o vício em jogos de azar trata-se de uma adicção, da mesma forma que o alcoolismo, ou a dependência de drogas.

A prática de apostas, atividade de lazer popular em muitas partes do mundo, oferece diversão e a possibilidade de ganhar dinheiro. No entanto, para algumas pessoas, o que começa como uma atividade recreativa pode se transformar em um vício prejudicial, causando danos significativos à saúde mental e financeira.

Diante da necessidade de tratar sobre o assunto, a 5ª Região Militar, em parceria com a DAP, elaborou este Caderno de Orientação, PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS, com a finalidade de orientar os órgãos de execução, as Seções de Assistência Social Regionais (SAS R), Seções de Assistência Social de Guarnição (SAS Gu) e Organizações Militares (OM), de forma prática e direta, visando chamar atenção, informar e sensibilizar a Família Militar sobre a importância da identificação precoce dos fatores de risco relacionados ao vício em apostas e orientando na necessidade de busca de ajuda.

FINALIDADE

O presente Caderno de Orientação tem por finalidade apresentar as consequências do vício em apostas. No intuito de educar sobre os riscos associados à prática de realizar apostas, o conteúdo deste Caderno é de cunho informativo com propósito de contribuir na prevenção ao vício em apostas junto à Família Militar.

OBJETIVO

Conscientizar o público-alvo a respeito dos cuidados com o ato de realizar apostas, apresentando estratégias de enfrentamento, visando a melhoria da qualidade de vida da Família Militar.

ORIENTAÇÕES

A prática de apostas pode proporcionar entretenimento e momentos de adrenalina. Porém, para aquele que sofre de transtorno de jogos, ele não consegue controlar a compulsão e o domínio de parar de jogar. O ato acaba sendo um círculo vicioso, em que a pessoa joga, arrepende-se quando perde dinheiro, sofre por isso e, na tentativa de recuperar o que perdeu, volta a jogar. No momento do arrependimento e da culpa, o jogador chega a prometer que abandonará o vício, mas na maioria das vezes não consegue cumprir. Para melhor compreensão, veja o caso hipotético, a seguir:

> *"João é militar da ativa e sempre foi um grande fã de futebol e gostava de dar palpites nos jogos de vez em quando. No início, suas apostas eram apenas por diversão e ele até ganhou algumas vezes, o que o deixou empolgado. No entanto, à medida que suas apostas se tornaram mais frequentes, ele começou a perder mais do que ganhava.*
>
> *Apesar das perdas, João continuou apostando, esperando recuperar o dinheiro perdido. Ele começou a apostar em jogos mais arriscados e a apostar quantias maiores na esperança de obter grandes ganhos e pagar suas dívidas. Infelizmente, suas perdas só aumentaram, e ele acabou acumulando uma dívida considerável com as casas de apostas.*
>
> *O vício de João em apostas começou a afetar todas as áreas de sua vida. Ele passou a gastar menos tempo com a família e os amigos, concentrando-se apenas nas apostas. Sua saúde mental também foi prejudicada, pois ele se tornou cada vez mais estressado e ansioso com suas perdas.*

Atualmente, João se encontra em uma situação difícil, com uma dívida alta fruto dos vários empréstimos bancários e com agiotas que parece impossível de pagar. Ele percebeu tarde demais que suas apostas não eram apenas um passatempo inofensivo, mas sim um problema sério que afetou sua vida de maneira significativa."

As sequelas do vício em jogos ocorrem do mesmo modo que acontecem com outros problemas de saúde mental. O caminho mais adequado é obter o tratamento precoce. O quanto antes reconhecer a situação de dificuldade que está passando, maior será a probabilidade de alcançar êxito no enfrentamento a essa situação.

Por esta razão é tão importante a conscientização para se identificar os sinais e fatores de risco, reconhecendo que este indivíduo na maioria das situações encontra-se em sofrimento e que precisa de ajuda.

Ao identificar que há indícios de jogatinas na OM, o Adj Cmdo/El Mil deve executar um trabalho de conscientização sobre a existência, os riscos e as consequências negativas que o Transtorno de Jogos pode causar.

Caso o militar apresente Transtorno de Jogos, a linha de atuação do Adj Cmdo/El Mil será o encaminhamento para SAS R ou SAS Gu para que o militar receba apoio especializado com providências devidas. Lembrando que o Adj Cmdo é o elo com a rede de apoio técnico e, assim, se mantém até a resolução do caso.

É preciso que o militar que sofre de Transtorno de Jogos seja recebido pelo Adj Cmdo/El Mil sem julgamentos e preconceitos, mostrando-se disponível para ouvir, colocando-se no lugar da pessoa e, principalmente, incentivando e orientando a buscar ajuda profissional, certamente são formas de acolher e possibilitar que aquela pessoa perceba que existe saída para a situação que está passando.

O QUE FAZER?

a. Promover conscientização da Família Militar sobre as consequências do vício em apostas.
b. Divulgar os fatores de risco para o vício em apostas junto a Família Militar.

COMO FAZER?

a. Estimular a reflexão individual sobre as consequências do vício em apostas:
1) Da DAP:
- Postar material informativo sobre as consequências do vício em apostas no site da DAP (ANEXOS A e B).

2) Das SAS/RM/Gu:
- Repostar a divulgação de material informativo sobre as consequências do vício em apostas (ANEXOS A e B).

3) Das OM:
- Divulgar o material informativo sobre as consequências do vício em apostas (ANEXOS A e B).

b. Promover a realização de palestras sobre as consequências do vício em apostas:
1) Da DAP:
- Disponibilizar modelo de palestra sobre as consequências do vício em apostas no site da DAP (ANEXO D).
2) Das SAS/RM/Gu:
- Realizar palestras sobre as consequências do vício em apostas (ANEXO C).
3) Das OM:
- Realizar palestras sobre as consequências do vício em apostas (ANEXO C).

ANEXO A

Banner digital ou para impressão: "Problemas associados ao vício em apostas"

ANEXO B

Banner digital ou para impressão: "Vício em apostas: o que você pode perder?"

Perda de controle sobre os jogos

Quando a pessoa começa a jogar cada vez mais, usa o jogo como um escape, ou seja, quando está estressado ou irritado, joga para esquecer.

Vida social e profissional afetadas

Quando a pessoa não consegue mais encontrar os amigos ou manter a atenção no trabalho por tempo suficiente, pode ser um indício forte de que as apostas foram longe demais.

Problemas financeiros

Mesmo que um dependente consiga ganhar dinheiro com as apostas, quando elas passam a acontecer com muita frequência, pode ocorrer a perda de dinheiro.

SE VOCÊ TEM UM FAMILIAR OU AMIGO QUE PRECISE DE ATENÇÃO, PENSE SOBRE ISSO. PROCURE AJUDA!

ANEXO C

Banner digital ou para impressão: "Vício em apostas"

VÍCIO EM APOSTAS

1 - VOCÊ JÁ PERDEU HORAS DE TRABALHO OU DA ESCOLA DEVIDO AO JOGO?
2 - ALGUMA VEZ O JOGO JÁ CAUSOU INFELICIDADE NA SUA VIDA FAMILIAR?
3 - O JOGO AFETOU A SUA REPUTAÇÃO?
4 - VOCÊ JÁ SENTIU REMORSO APÓS JOGAR?
5 - ALGUMA VEZ VOCÊ JÁ JOGOU PARA OBTER DINHEIRO PARA PAGAR DÍVIDAS OU ENTÃO RESOLVER DIFICULDADES FINANCEIRAS?
6 - APÓS TER PERDIDO VOCÊ SENTIU COMO SE NECESSITASSE VOLTAR O MAIS CEDO POSSÍVEL A RECUPERAR AS SUAS PERDAS?
7 - APÓS UM GANHO VOCÊ SENTIU UMA FORTE VONTADE DE GANHAR MAIS?
8 - VOCÊ GERALMENTE JOGAVA ATÉ QUE SEU ÚLTIMO CENTAVO ACABASSE?
9 - ALGUMA VEZ VOCÊ JÁ VENDEU ALGUMA COISA PARA FINANCIAR SEU JOGO?
10 - VOCÊ JÁ PEDIU DINHEIRO EMPRESTADO PARA FINANCIAR SEU JOGO?
11 - O JOGO O TORNOU DESCUIDADO COM SEU BEM-ESTAR E O DA SUA FAMÍLIA?
12 - ALGUMA VEZ VOCÊ JOGOU POR MAIS TEMPO DO QUE PLANEJAVA?
13 - ALGUMA VEZ VOCÊ JÁ JOGOU PARA FUGIR DAS PREOCUPAÇÕES OU PROBLEMAS?
14 - O JOGO FEZ COM QUE VOCÊ TIVESSE DIFICULDADES PARA DORMIR?
15 - AS DISCUSSÕES, DESAPONTAMENTOS OU FRUSTRAÇÕES FIZERAM COM QUE VOCÊ TIVESSE VONTADE DE JOGAR?

SE VOCÊ TEM UM FAMILIAR OU AMIGO QUE PRECISE DE ATENÇÃO, PENSE SOBRE ISSO. PROCURE AJUDA!

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 1 E 2)

ASSISTÊNCIA SOCIAL
DO EXÉRCITO

ASSISTÊNCIA SOCIAL DO EXÉRCITO

PREVENÇÃO AO
VÍCIO EM APOSTAS

DGP

DAP

ASSISTÊNCIA SOCIAL
DO EXÉRCITO

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

A Organização Mundial da Saúde (OMS) classifica o vício como uma doença de impactos físicos e psicoemocionais. Para muitas pessoas, não é algo que possa ser definido ou explicado, mas sim uma necessidade, algo sobre o qual não se tem controle.

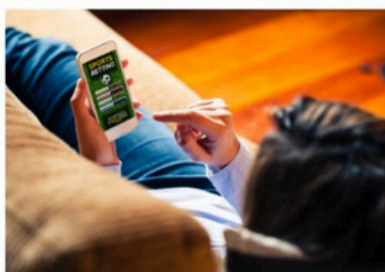
DGP

DAP

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 3 E 4)

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

A prática de apostas, atividade de lazer popular em muitas partes do mundo, oferece diversão e a possibilidade de ganhar dinheiro.

No entanto, para algumas pessoas, o que começa como uma atividade recreativa pode se transformar em um vício prejudicial, causando danos significativos à saúde mental e financeira.

Quem sofre da doença não consegue controlar a compulsão e parar de jogar. O ato acaba sendo um círculo vicioso, em que a pessoa joga, arrepende-se quando perde dinheiro, sofre por isso e, na tentativa de recuperar o que perdeu, volta a jogar.

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 5 E 6)

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

SINTOMAS DO VÍCIO EM JOGOS

Os sintomas de vício em jogos podem variar com o contexto e com a intensidade do vício em cada pessoa, mas é possível identificar alguns padrões de comportamento naqueles que já desenvolveram uma certa dependência, como por exemplo:

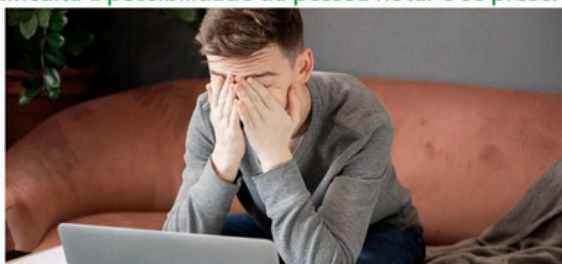
- Passar tempo demais nas telinhas;
- Pensar sobre os jogos por muito tempo;
- Sentir-se ansioso ou tenso, quando não está jogando;
- Gastar quantias descontroladas de dinheiro nos jogos;
- Aumento de irritabilidade ou impaciência;
- Necessidade de estar conectado o tempo todo;
- Mentir sobre jogar para os outros;
- Sentimento constante de culpa;
- Indisponibilidade;
- Distanciamento ou isolamento;
- Problemas de organização;
- Procrastinação; e
- Dificuldade de se inserir em situações sociais.

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

O QUE O VÍCIO EM JOGOS PODE CAUSAR?

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 7 E 8)

- O vício em jogos, sendo eles eletrônicos ou de azar, pode ser extremamente problemático para a mente de uma pessoa, mas não só isso!
- Aquele que desenvolve a dependência de jogos cria problemas de memória, prejudica suas relações, sua rotina e até mesmo sua vida profissional!
- Criação de dívidas, dificuldade de concentração, descontrole emocional, diminuição das habilidades sociais, problemas de visão, dores musculares, desenvolvimento de transtornos graves como ansiedade e até mesmo depressão.
- Tudo isso pode ser trazido à tona com o vício em jogos e a grande questão é que pode ser um acontecimento gradual, o que dificulta a possibilidade da pessoa notar e se preservar no processo.

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

Por outro lado, é possível que as pessoas ao redor comecem a perceber e, consequentemente, a criar uma REDE DE APOIO visando a mudança desse hábito!

"Você está muito distante, devia passar mais tempo com os amigos ou com a família"

"Não sou mais uma prioridade, você só quer saber desses games!"

"Larga um pouco esse celular e vem conviver!"

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 9 E 10)

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

- **Sexo:** o transtorno do jogo está presente em 4,2% dos homens, em comparação com 2,9% das mulheres;
- **Personalidade:** Vários traços de personalidade foram associados ao vício em jogos de azar, incluindo ser impulsivo e altamente competitivo;

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 11 E 12)

- **Genética:** o histórico familiar desempenha um papel no jogo patológico, com parentes de primeiro grau de jogadores compulsivos com maior probabilidade de desenvolver um vício em jogos de azar do que aqueles sem histórico familiar;
- **Saúde mental:** mais de 95% das pessoas com transtorno de jogo também atendem aos critérios para um transtorno psiquiátrico, incluindo transtornos de humor, transtornos de ansiedade, transtornos por uso de álcool e drogas e transtornos de personalidade; e
- **Meio social:** alguns ambientes (casa, bar, locais onde têm concentração de pessoas que realizam tais práticas com frequência, dentre outros) podem influenciar e incentivar a prática de jogos de azar.

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

TRATAMENTO PARA VÍCIO EM JOGOS

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 13 E 14)

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

Psicoterapia

A terapia cognitivo-comportamental e a terapia comportamental são frequentemente usadas para ajudar a mudar os pensamentos e comportamentos que levam ao jogo. A terapia familiar também pode ser encorajada se o jogo tiver causado conflitos de relacionamento.

Medicamento

Embora não existam medicamentos aprovados para o transtorno do jogo, os antidepressivos e os estabilizadores do humor são úteis para aqueles com outros transtornos psiquiátricos que frequentemente acompanham o problema do jogo, como transtornos de ansiedade, transtornos do humor e transtornos de personalidade.

Grupos de Apoio Mútuo

Grupos de apoio como Jogadores Anônimos são frequentemente usados como parte do tratamento e para prevenir recaídas. Além de oferecer um apoio social importante, conversar com outras pessoas que tenham experiências semelhantes pode ser uma forma de obter informações, dicas e encorajamento.

PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS

CONCLUSÃO

O jogo patológico pode ter efeitos devastadores em indivíduos e famílias, mas a recuperação é possível. Se você acredita que você ou alguém que você conhece tem um distúrbio de jogo, converse com um médico ou profissional de saúde mental sobre suas opções de tratamento.

ANEXO D

PALESTRA DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM APOSTAS (SLIDES 15)

ASSISTÊNCIA SOCIAL
DO EXÉRCITO

BOA SEMANA DE TRABALHO!

DGP

DAP

GERINDO RECURSOS HUMANOS PARA GERAR PODER DE COMBATE